

*Развивающие игры
и упражнения на
развитие связной речи*



«Решение творческих задач»

Цель: развитие умения ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, обосновывать свои мысли и высказывания.

Примерные типы задач:

1. «Построим необитаемую Планету»
2. «На планете чудес живут необычные обитатели, придумаем и назовем новых жителей планеты».
3. «По вечерам жители планеты любят смотреть на звезды, которые соединяются в созвездия. Попробуй придумать и назвать свое созвездие».
4. «Больше всего жители планеты любят волшебство, попробуем превратить кружок...»
5. «Кто - то из жителей собираются к нам в гости. Что им необходимо взять с собой на планету Земля?»

«Сказка»

(с использованием конструктора)

Цель: развитие умения связно излагать свои мысли.

Ход игры: предлагает из элементов конструктора выложить на столе сюжет, какой либо сказки и рассказать ее. Можно предложить ребенку по - фантазировать и добавить что то свое.

«Слова»

(с использованием конструктора)

Цель: активизация, расширение словарного запаса.

Ход игры: предлагает из элементов конструктора букв выложить определенную букву и назвать слова на тему: «Съедобные предметы», «Животные» и д.т

«Приготовим салат»

Цель: учить детей проговаривать свои действия во время деятельности (кулинария).

Ход игры: во время приготовления салата дефектолог задает вопросы о разных овощах, какой формы? Какого цвета? Какого вкуса? Какой на ощупь? Где растет? Дети режут салат и проговаривают свои действия. Дети пробуют салат и называют последовательность приготовления.

«Магазин»

Цель: научить детей находить отличительные особенности объекта, составлять описательные рассказы.

Ход игры: дети играют в «магазин», но для того, чтобы купить вещь или продукт - нужно описать предмет, не называя его.

«Новоселье»

Цель: закрепить знания детей о бытовых приборах, научить детей находить функциональные отличительные особенности объекта, составлять загадки.

Ход игры: дети играют роль новоселов. Они покупают в магазине необходимые предметы для новой квартиры. Заявки поступают продавцу в виде загадок - описание бытовых приборов их основных функций.

«Новая квартира»

Цель: закрепить классификацию мебели, знать её назначение, учить составлять рассказ из личного опыта, по картинке-передвижке (фотографии, рисунку ребенка).

Ход игры: шаблон квартиры, комнаты, кухни., картинки мебели (лучше вырезанные по контуру). Ребенку предлагается расставить подходящую мебель и проговорить свои действия и соображения по поводу необходимости этой мебели и её расстановке.

«Назови правильно»

Цель: научить детей составлять описательные рассказы

Ход игры: на столе лежат карточки с картинками,
-Назовите обувь (иная категория, её цвет; сезон, когда её носят).

«Отгадай»

Цель: научить детей находить отличительные особенности объекта, составлять описательные рассказы

Ход игры: ведущий задумывает какой-то объект и описывает его, не называя названия самого объекта. Игроки должны узнать его по описанию.

«Найди отличия»

Цель: сравнение предметов одежды и обуви, предметов посуды, интерьера, научить детей находить отличительные особенности объекта, составлять описательные рассказы

Ход игры: детям предлагаются картинки однотипные, но с отличительными особенностями. Ребенок ищет отличия и называет, что от чего отличается.

«Путаница»

Цель: научить детей находить отличительные особенности признаков времен года, составлять описательные рассказы по картинкам с элементами юмора.

Ход игры: Предъявляется картинка «Зима», на которой есть отдельные признаки другого времени года. Дети объясняют, что перепутано. Для старших дошкольников возможно составление рассказа по картинке с элементами юмора.

«Сочинялки»

Цель: развитие речевого творчества детей, закрепление рифмы, знаний об изучаемых объектах.

Ход игры: дети придумывают самостоятельно стишки, загадки, частушки.

Последовательные пересказы

Цель: учить детей последовательно пересказывать по опорным картинкам.

Ход: дефектолог читает детям небольшое произведение и дети пересказывают его по отдельным предметным картинкам, на которых изображены главные герои произведения.

«Рассказ Незнайки»

Цель: учить детей работать с деформированным текстом.

Ход игры. Педагог открывает конверт и обращается к детям:

-Незнайка прислал нам рассказ. Но я ничего не могу понять. Я вам его прочитаю: «Она занозила руку. Врач вытащил занозу. Лиза мыла розу».

-Давайте ребята, исправим этот рассказ.

Затем дети самостоятельно пересказывают текст в правильной последовательности

Выборочные пересказы.

Цель: учить детей понимать и пересказывать отдельные части рассказа:

рассказать о весне,

рассказать о том, что делали птицы,

рассказать о кошке.

«Где начало рассказа?»

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: Ребенку предлагается составить рассказ, опираясь на картинки.

Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место.

После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Отгадай-ка»

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Оборудование: цветной камешек.

Ход игры: Дефектолог напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал. Примерный план описания предмета: «Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло»

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Ход игры: Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь. Показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Оборудование: картинки-нелепицы.

Ход игры: Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение

ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Оборудование: большая картина, фрагменты этой картины.

Ход игры: «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

«Распространи предложение»

Цель: развитие у детей умения строить данные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Оборудование: цветной камешек

Ход игры: Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным ситуациям.

«Пойми меня»

Цель: развитие у детей умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Оборудование: коробка с картинками предметов.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете.

После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда взрослый говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя.

Потом взрослый рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось ему. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку.

Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

"Нарисуй картину словами"

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Оборудование: стихотворение о весне (лете, зиме и т.д).

Ход игры:

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать.

Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

"Придумай сказку"

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Оборудование: картинка с зимним пейзажем (весенним, летним, осенним и т.д).

Ход игры:

Воспитатель предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

«Волшебный мешочек»

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Оборудование: мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

Ход игры: Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.